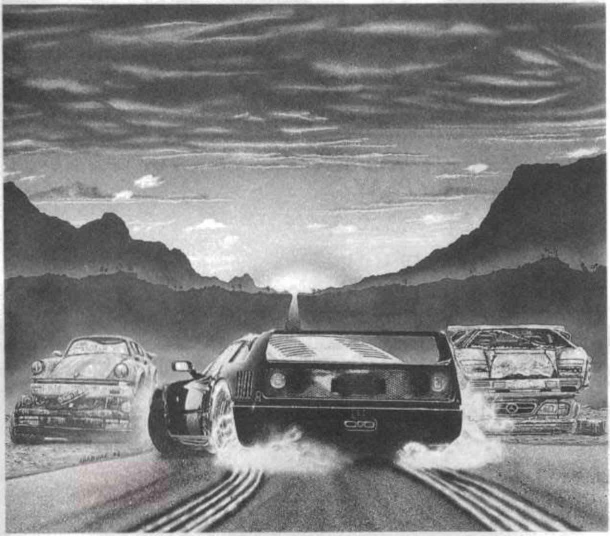
Crazy Cars II



CRAZY CARS II
by
TITUS

1- Installation :

AMSTRAD CPC CASSETTE.

Allumez votre écran puis votre ordinateur, appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez votre cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

AMSTRAD CPC DISQUE.

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la disquette CRAZY CARS 2 dans le drive, tapez : RUN»CC2" puis appuyez sur ENTER. Lorsque la présentation est à l'écran, vous devez attendre la fin de la musique pour commencer une partie.

ATTENTION :

La disquette de CRAZY CARS 2 ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation.

2- Commandes :

AMSTRAD CPC :

La touche ESC permet d'abandonner la partie.
La touche P interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur P (P = pause).

Vous pouvez diriger votre Ferrari F40 tout aussi bien avec le clavier, ou le joystick de votre Amstrad CPC.

Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUT ....Accélération
BAS ....Freinage
GAUCHE......................Tourner le volant à gauche
DROITE........................Tourner le volant à droite
BARRE ESPACE.........Changement du rapport de vitesse

3- L'HISTOIRE :

Le gang des casseurs de voitures nargue la police corrompue de quatre états des états unis (UTAH, COLORADO, ARIZONA,NEW MEXICO). En effet ces individus sans scrupules volent toutes les automobiles de luxe avec la complicité de quelques policiers verreux supervisant les opérations.
Le service intervention du FBI décide de mettre un terme à ces activités illégales et scandaleuses. On vous envoie comme appât pour démasquer les policiers impliqués dans le traffic qui a déjà volé ou détruit presque toutes les Mercedes, Porsche, Lamborghini et Ferrari.
Mais vous disposez tout de même pour votre mission de la dernière née des Ferrari: la fantastique F40 dont le tableau

de bord a été agrémenté d'un équipement électronique hyper sophistiqué. Malheureusement, les voleurs se doutent de quelque chose et essaient de vous faire abattre par les policiers faisant partie de la bande. Vos ennemis sont à la fois les policiers appartenant au complot, et ceux, encore honnêtes, à la recherche des voleurs, qui voient passer sur leur territoire une F40 à 300 KM/H.

4- QUE FAIRE POUR REMPLIR VOTRE MISSION ?

Au début de la partie votre position de départ, ainsi que l'endroit à atteindre vous sont indiqués sur la carte. Vous devrez faire appel en permanence à cette carte pour trouver votre chemin.

A chaque croisement, votre ordinateur de bord vous indique l'orientation et le numéro de la route secondaire que vous pouvez prendre.

L'espace de jeu représente le véritable circuit routier de 4 états des Etats-Unis, et vous ne pourrez pas en sortir (barrage infranchissable).

Dès que vous dépassez la limitation de vitesse qui est de 55 Mph (environ 90 km/h), deux types d'obstacles apparaitront.

Les voitures de police essaieront de vous barrer la route et les policiers essaieront de dresser des barrages pour vous empêcher de passer.

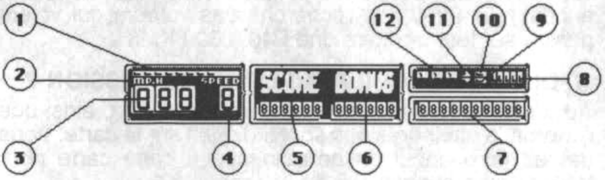
Pour franchir les barrages vous devrez prendre le risque de quitter la route, sous peine de voir votre Ferrari exploser.

Dès que vous apercevez une route qui rejoint celle sur laquelle vous vous trouvez, vous pouvez couper à travers champs en évitant toutefois les poteaux télégraphiques et les bornes kilométriques.

Dès que vous démarrez le moteur de votre F40, le chronomètre décompte le temps de votre mission. Si celui ci arrive à zéro, votre Ferrari explose, et votre mission sera un échec.

5- LE TABLEAU DE BORD DE VOTRE FERRARI:

Le tableau de bord de la F40 du service intervention du FBI a été étudié spécialement pour votre mission... Il comporte donc les éléments suivants:



1 Compte tours du moteur de votre Ferrari F40

2 Indicateur du mode d'affichage du compteur de vitesse (en KM/H ou MP/H)

3 Compteur de vitesse (tachymètre)

4 Indicateur du rapport de la boîte de vitesse (H pour High ou L pour Low)

5 Compteur digital de score

6 Compteur digital du bonus

7 Chronomètre/ ordinateur de repérage (indique au moment des croisements: la direction (gauche ou droite) de la prochaine séparation en deux de la route sur laquelle se trouve la voiture, ainsi que son numéro (même numéro que sur la carte routière)

8 Indicateur de la distance du radar (ou de la voiture de police) le plus proche.

9 Indicateur de la détection d'un radar (ou d'une voiture de police)

10 Indicateur du bon fonctionnement du radar.

11 Indicateur de l'orientation du radar (ou de la voiture de police) le plus proche.

12 Commutateur Marche/Arrêt du détecteur de radar.

6- SCORE ET BONUS :

Score :

Le score augmente au cours du jeu en fonction du kilométrage parcouru.
A la fin d'une étape, le bonus est additionné au score.

Bonus :

Au départ de la première poursuite, votre compteur de bonus est initialisé à 20000 points (40000 à la deuxième étape,60000 à la troisième.....).
Pour chaque poursuite, le bonus et le temps correspondent au parcours idéal estimé par votre ordinateur de bord.
Ce compteur diminue rapidement en fonction de la distance parcourue. Chaque fois que la Ferrari réussit à franchir un barrage de police, le bonus augmente de 10000 points.
Le bonus est acquis si l'étape est parcourue avant que le chronomètre soit a zéro.

7 - Versions Amstrad:

L'équipe de TITUS a fait le maximum pour les versions 8 bits de ce jeu qui a été créé à l'origine sur Amiga. Toutefois, sur la version Amstrad, quelques phases intermédiaires (mais pas primordiales) du jeu ont dû être supprimées.

8- REMERCIEMENTS :

G. Espeche , A. Fernandes , D. Fernandes , V. Berthelot, E. Zmiro ,J.M Masson , P. Pamart, P. Saintin, F. Moreau, Grabuge, P. Pateau ,M. Vulpillat , P. Saintin , E. Caen, H. Caen , A. Delpuch ,J.L Leonardon, S.Jeffrey, S.Bailey, I. Iggins, Access Team...